

۱۳۹۵/۰۴/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



مسحور

رمضان كريم

JUN 25 2019

شنبه
تیر

اذان صبح ۴:۰۲ طلوع آفتاب ۵:۵۰ اذان ظهر ۱۳:۰۷ اذان مغرب ۲۰:۴۵

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۵۱	۳۰۶۴۰	دلار
▼ ۶۳۱	۳۴۰۶۵	یورو
▼ ۳۳۳۵	۴۱۹۲۶	پوند
▲ ۷۴۳	۲۹۹۸۲	صدین
▲ ۱۳	۸۳۴۲	درهم امارات
▼ ۴۳۰	۳۱۴۵۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۸۰	دلار
۳۹۱۰	یورو
۴۸۵۰	پوند
۳۳۸۰	صدین
۹۴۶	درهم امارات
۱۲۱۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۰۷۷۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۶۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۶۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۳۰۰۰۰	نیم سکه
۲۸۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	صنعت بازی سازی ایران با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	ایروم اکونومیست
۲	امکان حضور شرکت های فعال ایرانی در نمایشگاه فناوری اطلاعات کره جنوبی	پایگاه خبری شبکه ebinews
۳	صنعت بازی سازی ایران با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	پایگاه اطلاع رسانی صنعت ICT
۳	امکان حضور شرکت های فعال ایرانی در نمایشگاه فناوری اطلاعات کره جنوبی	قوانینوز
۴	امکان حضور شرکت های فعال ایرانی در نمایشگاه فناوری اطلاعات کره جنوبی	مرکز نوآوری و تسهیلگری گسترده های نوپای ملو
۴	شرکت سازنده کلش آو کلنز فروخته شد	ایران تلویزیون
۴	سازنده کلش آو کلنز فروخته شد	دیسکس انحصار
۵	ستاد مبارزه با بازیهای رایانه ای غیر مجاز در نایین برگزار شد	خبرگزاری موج
۵	شرکت چینی تنسنت سازنده کلش آو کلنز را خریداری کرد	نوازش
۵	صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	فردا Fardanews
۶	دوره های آموزشی بازیهای رایانه ای در گلستان برگزار می شود/نفوذ شبکه های اجتماعی در بین دانش آموزان	شبکه اطلاع رسانی دانا
۷	صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	شبکه خبری ایرنا
۷	صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	خبرگزاری دانشگاه آژانس آنا Azad News Agency (ANA)
۸	پادکست تحلیلی چالش قسمت دهم	فامه EMAG
۸	ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up آغاز شد	ICT
۹	صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	گام ها
۱۰	«ارتش های فرازمینی» و قابلیت فراملی شدن	عصر ارتباط
۱۰	در کنار سردار سلیمانی با تکفیری ها روی موبایل بجنگید/صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند	مباذیة
۱۱	در نقش مدافعان حرم، با تکفیری ها مبارزه کنید	خبرگزاری صدا و سیما

تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

۱

پایگاه خبری

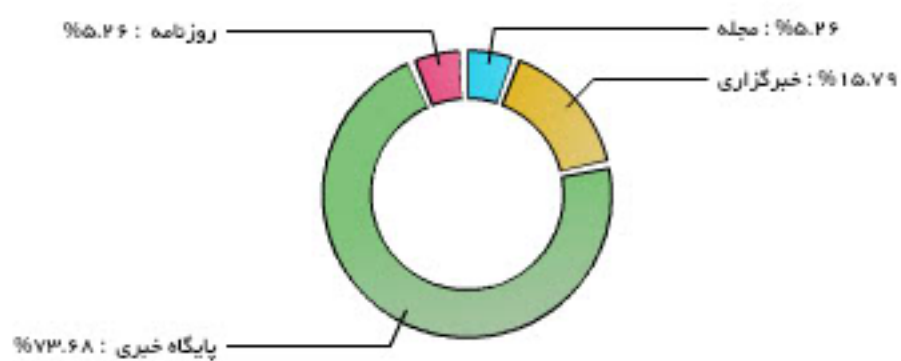
۱۴

خبرگزاری

۳

مجله

۱



صنعت بازی سازی ایران با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند (۹۵/۰۶/۰۹-۹۵/۰۶/۰۹)

امروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند.

ایران اکونومیست - اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد. در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد، اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد اینست که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلاً اگر می توانند این خلاقیت را در بخشی هنری نشان دهند یا بخشی های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند. این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است، ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئناً پیشرفتی صورت نخواهد گرفت. جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. از جمله اتفاقی های بسیار خوبی که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند. با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها بیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آن ها حل و فصل کند. اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خودشان بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهمترین نیازش تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست. اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به نقدهای غیرمنطقی و بعضاً تخریب هایی که هیچ فایده ای ندارد بپردازند و حاشیه ایجاد کنند. حمایت و کارهای زیرساختی حتماً مفید و لازم است. از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند. فکر می کنم در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است. حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیر ساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از اولین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم. از امیرحسین فصیحی مدیر عامل شرکت فن افزار شریف

امکان حضور شرکت های فعال ایرانی در نمایشگاه فناوری اطلاعات کره جنوبی (۹۵/۰۶/۰۹-۹۵/۰۶/۰۹)

شرکت های فعال در حوزه ICT که دارای پروانه عضویت معتبر از سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران هستند می توانند با برخورداری از تسهیلات ویژه در نمایشگاه فناوری اطلاعات و ارتباطات کره جنوبی حضور یابند. به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، براساس توافق صورت گرفته میان سازمان و بخش بازرگانی سفارت کره جنوبی، شرکت های فعال در حوزه ICT که دارای پروانه عضویت معتبر از سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران هستند می توانند با اخذ معرفی نامه و با برخورداری از تسهیلاتی در این نمایشگاه با عنوان IT Convergence Expo Korea ۲۰۱۶ شرکت کنند. این نمایشگاه تجاری قرار است در شاخه هایی از صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند سخت افزار، رایانه های همراه، تلفن همراه، امنیت، انواع نمایشگرها، سیستم های ارتباطی و ماشین های اداری هوشمند و بازی های رایانه ای برگزار شود. علاقمندان برای اعلام آمادگی و دریافت معرفی نامه سازمان به منظور بهره مندی از تسهیلات حضور در این نمایشگاه تجاری، تا پایان وقت اداری روز چهارشنبه نهم تیرماه فرصت دارند تا با دبیرخانه سازمان به شماره ۸۸۷۳۴۴۹۹ آقای تماس حاصل کنند. نمایشگاه تجاری فناوری اطلاعات از سوم شهریور ماه جاری تا پنجم شهریورماه جاری در شهر دنگو (Daegu) کره جنوبی برگزار خواهد شد. / به نقل از ایرنا



صنعت بازی سازی ایران با حاشیه سازی پیشرفت نمی‌کند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

امیرحسین فصیحی (مدیرعامل شرکت فن افزار شریف) - ICTPRESS - امروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است، بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند.

اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد، اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد اینست که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلاً اگر می توانند این خلاقیت را در بخشی هنری نشان دهند یا بخش های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند. این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است، ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئناً پیشرفتی صورت نخواهد گرفت. جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. ازجمله اتفاقاتی که بسیار خوبی است که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند. با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها بیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آن ها حل و فصل کند. اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خودشان بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهمترین نیازش تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست. اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به تئورهای غیرمنطقی و بعضاً تخریب هایی که هیچ فایده ای ندارد بپردازند و حاشیه ایجاد کنند.

حمایت و کارهای زیرساختی حتماً مفید و لازم است. از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند.

فکر می کنم در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است. حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیر ساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از اولین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم.



قوانینوز

امکان حضور شرکت های فعال ایرانی در نمایشگاه فناوری اطلاعات کره جنوبی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

شرکت های فعال در حوزه ICT که دارای پروانه عضویت معتبر از سازمان نظام صنفی رایانه ای هستند، می توانند با برخورداری از تسهیلات ویژه در نمایشگاه فناوری اطلاعات و ارتباطات کره جنوبی حضور یابند.

به گزارش فائونیز از ایرنا از سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، براساس توافق صورت گرفته میان سازمان و بخش بازرگانی سفارت کره جنوبی، شرکت های فعال در حوزه ICT که دارای پروانه عضویت معتبر از سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران هستند، می توانند با اخذ معرفی نامه و با برخورداری از تسهیلاتی در این نمایشگاه با عنوان IT Convergence Expo Korea ۲۰۱۶ شرکت کنند.

این نمایشگاه تجاری قرار است در شاخه هایی از صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند سخت افزار، رایانه های همراه، تلفن همراه، امنیت، انواع نمایشگرها، سیستم های ارتباطی و ماشین های اداری هوشمند و بازی های رایانه ای برگزار شود.

علاقتمندان برای اعلام آمادگی و دریافت معرفی نامه سازمان به منظور بهره مندی از تسهیلات حضور در این نمایشگاه تجاری، تا پایان وقت اداری روز چهارشنبه نهم تیرماه فرصت دارند تا با دبیرخانه سازمان به شماره ۸۸۷۳۴۴۹۹ آقای تماس حاصل کنند.

نمایشگاه تجاری فناوری اطلاعات از سوم شهریور ماه جاری تا پنجم شهریورماه جاری در شهر دنگو (Daegu) کره جنوبی برگزار خواهد شد.



امکان حضور شرکت های فعال ایرانی در نمایشگاه فناوری اطلاعات کره جنوبی (۲۰۱۲-۲۵/۰۱/۲۵)

شرکت های فعال در حوزه ICT که دارای پروانه عضویت معتبر از سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران هستند می توانند با برخورداری از تسهیلات ویژه در نمایشگاه فناوری اطلاعات و ارتباطات کره جنوبی حضور یابند.

بر اساس توافق صورت گرفته میان سازمان و بخش بازرگانی سفارت کره جنوبی، شرکت های فعال در حوزه ICT که دارای پروانه عضویت معتبر از سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران هستند می توانند با اخذ معرفی نامه و با برخورداری از تسهیلاتی در این نمایشگاه با عنوان IT Convergence Expo Korea ۲۰۱۶ شرکت کنند.

این نمایشگاه تجاری قرار است در شاخه هایی از صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات مانند سخت افزار، رایانه های همراه، تلفن همراه، امنیت، انواع نمایشگرها، سیستم های ارتباطی و ماشین های اداری هوشمند و بازی های رایانه ای برگزار شود.

علاقه مندان برای اعلام آمادگی و دریافت معرفی نامه سازمان به منظور بهره مندی از تسهیلات حضور در این نمایشگاه تجاری تا پایان وقت اداری روز چهارشنبه نهم تیرماه فرصت دارند تا با دبیرخانه سازمان به شماره ۸۸۷۳۴۴۹۹ تماس حاصل کنند.

نمایشگاه تجاری فناوری اطلاعات از سوم شهریورماه جاری تا پنجم شهریورماه جاری در شهر دنگو (Daegu) کره جنوبی برگزار خواهد شد.



شرکت سازنده کلش آو کلنز فروخته شد (۲۰۱۵-۲۵/۰۱/۲۵)

شرکت سرمایه گذاری چینی Tencent به طور رسمی شرکت سوپرسل، سازنده بازی مطرح Clash of Clans را با قیمت ۱۰.۲ میلیارد دلار ...

شرکت سرمایه گذاری چینی Tencent به طور رسمی شرکت سوپرسل، سازنده بازی مطرح Clash of Clans را با قیمت ۱۰.۲ میلیارد دلار خریداری کرد. به گزارش Engadget، در پرتو قرارداد منعقدشده، هلدینگ ۷۳ Tencent درصد از سهام سافت بانک ژاپن از این شرکت بازی سازی را که ارزش آن در سال ۲۰۱۵ میلادی ۱.۳۵ میلیارد دلار عنوان شده بود نیز خریداری خواهد کرد. با این اوصاف، پس از نهایی شدن قرارداد، سوپرسل فعالیت خود را به طور مستقل از مقر آن در هلندینگی فنلاند ادامه خواهد داد.

انقاد این قرارداد، مالکیت دو عنوان پرفروش در حوزه بازی های ویدئویی را در اختیار Tencent قرار خواهد داد. این شرکت اخیراً خرید Riot Games شرکت سازنده League of Legends را در دستور کار قرار داده بود. این عنوان سال گذشته با ثبت درآمد ۱.۶۳ میلیارد دلاری در صدر پرفروش ترین بازی های ویژه رایانه های شخصی قرار گرفت که قسمت اعظم این درآمد از طریق خریدهای درون بازی تامین شده است. این در حالی است که هلدینگ Tencent در حال حاضر قسمتی از سهام Activision Blizzard، خالق عنوان مطرحی مانند World of Warcraft و همچنین شرکت Epic Games توسعه دهنده Gears of War را نیز در اختیار دارد.



سازنده کلش آو کلنز فروخته شد

دنیای اقتصاد: شرکت سرمایه گذاری چینی Tencent به طور رسمی شرکت سوپرسل، سازنده بازی مطرح Clash of Clans را با قیمت ۱۰.۲ میلیارد دلار خریداری کرد. به گزارش Engadget، در پرتو قرارداد منعقدشده، هلدینگ ۷۳ Tencent درصد از سهام سافت بانک ژاپن از این شرکت بازی سازی را که ارزش آن در سال ۲۰۱۵ میلادی ۱.۳۵ میلیارد دلار عنوان شده بود نیز خریداری خواهد کرد. با این اوصاف، پس از نهایی شدن قرارداد، سوپرسل فعالیت خود را به طور مستقل از مقر آن در هلندینگی فنلاند ادامه خواهد داد. انقاد این قرارداد، مالکیت دو عنوان پرفروش در حوزه بازی های ویدئویی را در اختیار Tencent قرار خواهد داد. این شرکت اخیراً خرید Riot Games شرکت سازنده League of Legends را در دستور کار قرار داده بود. این عنوان سال گذشته با ثبت درآمد ۱.۶۳ میلیارد دلاری در صدر پرفروش ترین بازی های ویژه رایانه های شخصی قرار گرفت که قسمت اعظم این درآمد از طریق خریدهای درون بازی تامین شده است. این در حالی است که هلدینگ Tencent در حال حاضر قسمتی از سهام Activision Blizzard، خالق عنوان مطرحی مانند World of Warcraft و همچنین شرکت Epic Games توسعه دهنده Gears of War را نیز در اختیار دارد.



ستاد مبارزه با بازیهای رایانه ای غیر مجاز در نایین برگزار شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

ستاد شهرستانی مبارزه با تهیه، نشر، توزیع و عرضه بازی های غیر مجاز رایانه ای در نایین برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری موج از اصفهان، رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی نایین گفت: تلاش این ستاد بر این است تا محصولات قاچاق و غیرمجاز در این حوزه را جمع آوری کرده و زمینه تبلیغ و ترویج نامناسب این بازی ها را از بین ببرد.

علیرضا شرکت اظهار داشت: پس از ۸ سال دفاع مقدس، دشمن با بسیج تمام امکانات تهاجم فرهنگی گسترده ای را علیه کشور آغاز کرد که از مصادیق این تهاجم، تولید و عرضه بازی های غیرمجاز رایانه ای است که بر فکر و ذهن جوانان تأثیر گذاشته و بسیاری از معضلات اجتماعی و اخلاقی را به دنبال دارد و لازم است در جهت مقابله با آن ها تلاش کرد.

وی از جمله برنامه های این ستاد را انجام بازرسی دوره ای از بازی سراها و مراکز عرضه محصولات فرهنگی شهرستان عنوان نمود و گفت: امیدواریم با توجه به تنوع تولید محصولات و ورود آن به بازار زمینه ای فراهم گردد تا با کاسته شدن از وضعیت نابسامان در این زمینه، روند کارها به سمت ساماندهی و شرایط مطلوب دسترسی به محصولات پاک و سالم فراهم آید.

*** انتهای خبر ***



شرکت چینی تنسنت سازنده گلش آو کلنز را خریداری کرد (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)

استودیو سوپرسل سازنده عنوان موبایلی آنلاین گلش آو کلنز تحت مالکیت کمپانی چینی تنسنت قرار گرفت. این استودیو علاوه بر گلش آو کلنز، ساخت بازی گلش رویال و چند عنوان موبایلی آنلاین دیگر را نیز برعهده دارد.

نویسنده: استودیو سوپرسل سازنده عنوان موبایلی آنلاین گلش آو کلنز تحت مالکیت کمپانی چینی تنسنت قرار گرفت. این استودیو علاوه بر گلش آو کلنز، ساخت بازی گلش رویال و چند عنوان موبایلی آنلاین دیگر را نیز برعهده دارد.

به گزارش سرویس علم و فناوری نوآیندسازی سوپرسل ۱۰۰۲ میلیارد دلاریست و تنسنت با پرداخت ۸۶ میلیارد دلار، بیش از ۷۳ درصد سهام این استودیو را خریداری کرد. تنسنت تاکنون حرکت های بزرگی در صنعت بازیها انجام داده است و خرید سوپرسل نیز از دیگر اقدامات آن محسوب می شود. در اواخر سال گذشته این شرکت استودیو Riot Games سازنده بازی League of Legends از عناوین پرفروش کامپیوتری را بدست آورد. تنسنت در شرکت های بزرگ بازیسازی اکتیویژن بلیزارد، اپیک گیمز و چندی دیگر سهام دارست.



صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۱/۲۳)

شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها بیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آن ها حل و فصل کند.

سرویس فرهنگی فردا: امیرحسین فصیحی: امروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است، بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند.

اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد، اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد اینست که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلاً اگر می توانند این خلاقیت را در بخش هنری نشان دهند یا بخش های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند.

این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است. ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئناً پیشرفتی صورت نخواهد گرفت. جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. ازجمله اتفاقی های بسیار خوبی که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند. با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها بیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آن ها حل و فصل کند. اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خودشان بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهمترین نیازش تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست. اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به نقدهای غیرمنطقی و بعضاً تخریب هایی که هیچ قایده ای ندارد بپردازند و حاشیه ایجاد کنند.

حمایت و کارهای زیرساختی حتماً مفید و لازم است. از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند. فکر می کنم در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است. حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیر ساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از اولین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم.

مدیرعامل شرکت فن افزار شریف

رئیس اداره فرهنگی و هنری آموزش و پرورش گلستان: دوره های آموزشی بازیهای رایانه ای در گلستان برگزار می شود/ نفوذ شبکه های اجتماعی در بین دانش آموزان (۱۳۹۸-۱۲/۰۱/۲۵)

رئیس اداره فرهنگی و هنری آموزش و پرورش گلستان گفت: آسیب جدی که باید بیش از گذشته مورد توجه باشد، نفوذ شبکه های اجتماعی در بین دانش آموزان است.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از رادکانا، محمد ضیایی در مراسم افتتاحیه اوقات فراغت تابستان و مراسم تجلیل از دانش آموزان برگزیده مسابقات فرهنگی و هنری در مرحله استانی که در تالار فرهنگی کوثر کردکوی برگزار شد، گفت: اغلب جوانان و نوجوانان به ویژه دانش آموزان در ایام تعطیلات تابستان با مشکل نحوه گذراندن اوقات فراغت روبرو هستند و از طرفی دیگر به دلیل نقش و تاثیر بالای فضاهای مجازی و شبکه های اجتماعی در زندگی آحاد جامعه، این فضاها به اشتباه جای زمان فراغت و استراحت جوانان را گرفته و این امر هم تهدید و هم فرصتی بزرگ محسوب می شود.

وی افزود: میزان حضور دانش آموزان در فضای مجازی و گشت و گذار آنها در شبکه های اجتماعی؛ یکی از موضوعاتی است که می توان آن را به لیست دغدغه های والدین اضافه کرد. چرا که کمتر مادری را می توان سراغ داشت که از وقت تلف کردن های فراوان فرزندش در فضای مجازی شکایتی نداشته باشد. موضوعی که شاید بتوان نام اعتیاد اینترنتی را هم بر آن گذاشت.

نفوذ شبکه های اجتماعی در بین دانش آموزان

رئیس اداره فرهنگی و هنری آموزش و پرورش استان گلستان اظهار داشت: آسیب جدی که باید بیش از گذشته مورد توجه باشد، نفوذ شبکه های اجتماعی در بین دانش آموزان است.

ضیایی با بیان اینکه جوانان و نوجوانان ما صرفاً نباید مصرف کننده فضای مجازی باشند، گفت: یکی از وظایف آموزش و پرورش، آموزش صحیح استفاده از فضای مجازی و تولیدات رایانه ای به دانش آموزان است.

وی ادامه داد: جوانان و نوجوانان به تولید بازیها و نرم افزارهای رایانه ای بومی مطابق با فرهنگ استان و شهرستان خود بپردازند.

دوره های آموزشی بازیهای رایانه ای در گلستان برگزار می شود

این مقام مسئول بیان داشت: در حوزه تولید بازیها و نرم افزارهای رایانه ای با شرکت هایی هماهنگ کردیم تا دوره های آموزشی را برای دانش آموزان گلستانی برگزار کنیم.

رئیس اداره فرهنگی و هنری آموزش و پرورش استان گلستان تصریح کرد: جشنواره تولید بازیهای رایانه ای در سال ۹۵ یکی دیگر از برنامه های اداره فرهنگی و هنری آموزش و پرورش استان گلستان است.

صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند (۱۳۸۱-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانا نامروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است. بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند.

به گزارش ایرانا با اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد، اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد اینست که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلاً اگر می توانند این خلاقیت را در بخشی هنری نشان دهند یا بخشی های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند.

این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است. ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئناً پیشرفتی صورت نخواهد گرفت.

جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. از جمله اتفاقی های بسیار خوبی که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند. با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها پیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آن ها حل و فصل کند.

اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خودشان بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهمترین نیازش تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست. اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به نقدهای غیرمنطقی و بعضاً تخریب هایی که هیچ فایده ای ندارد بپردازند و حاشیه ایجاد کنند.

حمایت و کارهای زیرساختی حتماً مفید و لازم است. از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند.

فکر می کنم در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است.

حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیر ساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از اولین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم.

امیر حسین فصیحی: صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند (۱۳۸۱-۹۵/۰۱/۲۵)

امروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است. بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند.

اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد چراکه همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تا حدی هم جواب می دهد، اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد این است که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلاً اگر می توانند این خلاقیت را در بخشی هنری نشان دهند یا بخشی های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند.

این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چراکه این صنعت، صنعت سختی است. ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئناً پیشرفتی صورت نخواهد گرفت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. ازجمله اتفاقی های بسیار خوبی که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرخی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند.

با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها پیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آنها حل و فصل کند.

اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خودشان بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده است و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهم ترین نیازش تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست. اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به نقدهای غیرمنطقی و بعضاً تخریب هایی که هیچ فایده ای ندارد بپردازند و حاشیه ایجاد کنند.

حمایت و کارهای زیرساختی حتما مفید و لازم است. از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند.

فکر می کنم در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است.

حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیر ساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از اولین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم.

*مدیرعامل شرکت فن افزار شریف



پادکست تحلیلی چالش قسمت دهم (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۱)

برنامه چالش برنامه ای صوتی است، که به چالش های بازی سازی در ایران و سایر نقاط جهان به صورت کاملاً علمی پاسخ می دهد. این پادکست به صورت دو هفته یکبار به چالش های مهم بازی سازی در ایران و خارج از ایران می پردازد. آیا دوست دارید یکی از بخش های اقتصاد بازی های رایانه ای در سطح جهان شوید؟ پس دیگر وقت آن رسیده است که دیدمان را به این حوزه عوض کنیم و تنها از بازی های رایانه ای لذت نبریم، بلکه یکی از تاثیر گذاران این صنعت در جهان شویم.

لطفاً از طریق ایمیل رسمی برنامه به آدرس [chalesh\[-a-t-\]@gameemag.ir](mailto:chalesh[-a-t-]@gameemag.ir) در ارتباط باشید و سوالات و موضوعاتی که دوست دارید در حوزه بازی های رایانه به پاسخ آن ها دست یابید، مطرح نمایید.

طبق خبری که تا بحال شنیده اید، شرکت فن افزار شریف که در حال حاضر با برند Digital Dragon وارد عرصه پخش بازی های رایانه ای در عرصه بین المللی شده است، با اسپانسرینگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کافه بازار و تپسل و پکتوری اقدام به برگزاری رویداد بازی سازی یک ماهه ای کرده است. این رویداد بازی سازی به خاطر نوع خاص جوایز خود از بقیه مسابقات بازی سازی کشور متمایز شده است. به طوری که می توان شاخص ترین جایزه این رویداد را ارایه ۳ بازی برتر توسط بخش بین الملل شرکت فن افزار شریف در نمایشگاه گیمز کام و بالطبع آن، پیگیری توسط این شرکت با سابقه، جهت پخش قدرتمند این بازی ها در داخل و خارج کشور اشاره کرد. البته این امتیازی است در که در اختیار تیم های برتر قرار خواهد گرفت و الزامی به همکاری با شرکت فن افزار وجود ندارد. توضیحات کامل در این مصاحبه داده شده است.

در این قسمت چالش، که با حضور آقایان امیر حسین فصیحی مدیر عامل شرکت فن افزار شریف و کسری تهرانی، دبیر این رویداد انجام پذیرفته است، سعی کردیم تمامی سوالات مدنظر نظر بازی سازان در خصوص این رویداد پاسخ داده شود.

به شما پیشنهاد می کنم به این پادکست گوش دهید و از طریق همین صفحه و همچنین ایمیل برنامه چالش و آدرس رسمی این رویداد به این آدرس، سوالات خود را مطرح فرمایید.

لینک دانلود چالش شماره دهم

دانلود پادکست تحلیلی چالش قسمت دهم



ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up آغاز شد (۹۵/۰۲/۰۱-۹۵/۰۳/۰۱)

< ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، از امروز به مدت یک هفته آغاز شد و تیم های بازی سازی می توانند نسبت به ثبت نام اقدام کنند. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) رویداد بازی سازی Level Up که توسط شرکت فن افزار به عنوان یکی از قدیمی ترین و بهترین تولیدکنندگان بازی های ویدئویی در کشور، با هدف انتشار بین المللی بازی های برگزیده برگزار می شود.

برای این رویداد ۱۱ مربی در نظر گرفته شده که تیم های شرکت کننده را به سمت تولید محصولی با کیفیت و همسو با رویکرد بین المللی رویداد هدایت خواهند کرد. تمامی مربیان این رویداد سابقه فعالیت طولانی مدت و موفق در حوزه بازی سازی کشورمان داشته اند که فرصت مناسبی را برای تیم های جوان فراهم می کند تا از تجربیات این مربیان استفاده کنند.

در این یک ماه، تیم های بازی سازی می بایست نسخه ای کوتاه و قابل بازی ارائه دهند که جذابیت و حس و حال بازی را منتقل کند.

لازم به یادآوری است جوایز نقدی این رویداد جمعا به مبلغ ۲۵ میلیون تومان خواهد بود و همچنین بازی های برگزیده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد.

تیم های بازی سازی می توانند به پایگاه اینترنتی این رویداد به نشانی <http://levelup.fanafzar.com> مراجعه کرده و به صورت رایگان ثبت نام کنند.



صنعت بازی سازی ما با حاشیه بازی پیشرفت نمی کند (۱۳۹۴/۰۹/۰۱)

امیرحسین فصیحی (مدیرعامل شرکت فن افزار شریف): امروزه با توجه به اینکه در حوزه موبایل و بازی های موبایلی پیشرفت های خوبی به وجود آمده است و این حوزه، شکل و شمایل صنعت به خود گرفته است، بازی سازان علاوه بر ساخت بازی های باکیفیت در سطح جهانی می توانند به بازار داخلی نیز توجه ویژه ای داشته باشند.

اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد، اما این رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد اینست که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلا اگر می توانند این خلاقیت را در بخشی هنری نشان دهند یا بخشی های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند.

این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است، ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است، در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئنا پیشرفتی صورت نخواهد گرفت.

جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. ازجمله اتفاقاتی که بسیار خوبی است که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند. با این اوصاف، شاید مشکل اصلی ما، بازی سازان هستند که خودشان را دست کم گرفته اند. بعضی از آنها بیش از آنکه درگیر کار شوند به دنبال مسائل حاشیه ای هستند و بعضی از مواقع تنها منتظر این هستند که دستی از بالا آمده و همه مسائل را برای آن ها حل و فصل کند.

اما حقیقت این است که تیم ها باید روی کار و بازی سازی خود تمرکز کنند. ما تاکنون با افراد زیادی کار کرده ایم و همیشه از این میان، افرادی موفق شده اند که بدون حاشیه به دنبال کار کردن بوده و خواسته اند در کار خودشان بهترین باشند. این روحیه هم باعث پیشرفت افراد شده و هم کیفیت کار تیم را بهبود می بخشد.

خیلی مهم است که بدانیم می توانیم در بازی سازی کارهای عالی حتی در سطح جهانی انجام دهیم. نیاز خاص و عجیبی هم برای این کار وجود ندارد. مهمترین نیازش تمرکز بر کار و دوری از حاشیه هاست. اما متأسفانه گاهی بعضی بازی سازان ترجیح می دهند به جای کار کردن به نقدهای غیرمنطقی و بعضا تخریب هایی که هیچ فایده ای ندارد بپردازند و حاشیه ایجاد کنند.

حمایت و کارهای زیرساختی حتما مفید و لازم است، از طرفی تداخلی با تولید محصول باکیفیت ندارد. همانطور که تاکنون تیم های موفق بازی سازی در ایران شاید از هیچ نهاد یا سازمانی کمکی نگرفته باشند و خودشان با اتکا به توانایی شان محصولات باکیفیتی تولید کرده اند.

فکر می کنم در حال حاضر با توجه به سن کم این هنر-صنعت، در اغلب نیازهای صنعت بازی سازی از جمله آموزش، نیروی انسانی، بازار و غیره پیشرفت خوبی داشته ایم و البته در این بین جای سرمایه گذاری خصوصی در بازی سازی کشورمان کم رنگ است.

حالا در مرحله دوم و در مقطعی که زیر ساخت ها تا اندازه ای مهیا شده اند، یکی از اولین گام ها، برای پیشرفت بازی سازی این است که حاشیه ها را کنار گذاشته و روی تولید محصول باکیفیت تمرکز کنیم.

«ارتش های فرازمینی» و قابلیت فراملی شدن

«ارتش های فرازمینی» و قابلیت فراملی شدن



طی چند سال گذشته صنعت بازی های رایانه ای ایران پیشرفت قابل ملاحظه ای داشته و محصولات قابل قبولی را در اختیار کاربران قرار داده است. یکی از بهترین این محصولات که در سبک بازی های اکشن عرضه شده، «ارتش های فرازمینی» نام دارد که کاربر در آن نقش اول را عهده دار است که ماجرای آن در آینده دور اتفاق می افتد و به همین دلیل فضای طراحی شده برای بازی تخیلی است. این بازی تیراندازی اول شخص روایتگر جنگ های بشریت بر سر انرژی است و کاربر باید با پیشبرد مراحل مختلف، در این جنگ ها پیروز شود تا امکان استفاده از منابع انرژی را به دست آورد. ماجرای بازی در زمانی اتفاق می افتد که به واسطه جنگ های بی دریزه زمین ویران شده است و حیات در فضای ماورای زمین دنبال می شود تا بشر بتواند منابع جدید انرژی را در اختیار بگیرد. این بازی ماجراجویی از افراد را روایت می کند که همچنان روی زمین ماندند و البته از سوی زمینیان طرد شدند. آنها برای ادامه حیات گروهی تشکیل

می دهند و بقای خود را در تصاحب منابع جدید انرژی تعریف می کنند و شخصیت اصلی بازی هم در همین گروه عضویت دارد. این بازی اکشن در شرکت پردیس هنر رایسینا ساخته شده است و مبتنی بر موتور قدرتمند Unreal Development Kit یا همان UDK فقط روی رایانه های شخصی مبتنی بر سیستم عامل ویندوز اجرا می شود. فرایند تولید بازی «ارتش های فرازمینی» در دی ماه ۱۳۹۰ آغاز شد و تولید فنی این بازی در سال ۱۳۹۲ به اتمام رسید و شرکت مربوطه در نخستین اقدام خود نسخه فارسی آن را روانه بازار کرد. شرکت تولید کننده در فرایند طراحی و تولید بازی سعی کرده است تمامی استانداردهای جهانی مربوط به برترین بازی های سبک اکشن را در نظر بگیرد و با کنار هم قرار دادن محیط های بدیع و جذاب، انگیزه کاربر را برای حضور تا مرحله پایانی افزایش دهد. اجزای سریع و روان بازی از دیگر نکاتی است که به خوبی در این محصول لحاظ شده است و به پیشبرد روند بازی کمک می کند. با در نظر گرفتن همه این عوامل «ارتش های فرازمینی» فراتر از یک بازی مستقل ایرانی محسوب می شود و به همین دلیل تلاش می شود در نسخه های بعدی بتواند نظر کاربران دیگر کشورها را هم به خود جلب کند. با توجه به درخواست طرفداران برای اضافه کردن بخش چندنفره، شرکت توسعه دهنده از حدود یک سال قبل سرمایه گذاری های جدیدی انجام داد و با استفاده از متخصصان داخلی سعی کرد تجربه جدیدی را به «ارتش های فرازمینی» بیفزاید که می توان در نسخه های بعدی منتظر این تجربه متفاوت بود.

در کنار سردار سلیمانی با تکفیری ها روی موبایل بجنگید / صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی

کند (۹۵/۰۱/۰۵)

فناوری اطلاعات > بازی - با هم مروری بر اخبار صنعت بازی های رایانه ای ایران در هفته ای که گذشت می کنیم:

در نقش مدافعان حرم، با تکفیری ها مبارزه کنید

بازی موبایلی و ایرانی «کابوس دشمن» یک بازی اکشن تیراندازی با کیفیت است که مخاطب را در لبای و جایگاه مدافعان حرم و امنیت ایران قرار می دهد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بازی مدتی است به صورت دیجیتالی منتشر شده و در مدتی کوتاه مخاطبان بسیاری را جذب خود کرده است. در بازی «کابوس دشمن» می توان از بین هشت شخصیت که هر کدام توانایی و سلاح خاص خود را دارند یکی را انتخاب کرده و حتی می توان قابلیت ها و قدرت های او را افزایش داد. این بازی از مراحل متعددی تشکیل شده است که مخاطب باید یک به یک آن ها را به اتمام برساند که با توجه به افزایش درجه سختی بازی در مراحل بالاتر، مخاطب باید مهارت های خود را افزایش دهد. «کابوس دشمن» یک بازی رایگان با پرداخت درون برنامه ای است که قابلیت آنلاین بین دیگر بازیکنان را نیز داراست.

ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up آغاز شد

ثبت نام رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، به مدت یک هفته آغاز شد و تیم های بازی سازی می توانند نسبت به ثبت نام اقدام کنند. جوایز نقدی این رویداد جمعا به مبلغ ۲۵ میلیون تومان خواهد بود و همچنین بازی های برگزیده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان معرفی خواهند شد.

تیم های بازی سازی می توانند به پایگاه اینترنتی این رویداد به نشانی <http://levelup.fanafzar.com> مراجعه کرده و به صورت رایگان ثبت نام کنند. صنعت بازی سازی ما با حاشیه سازی پیشرفت نمی کند

امیرحسین فصیحی در یادداشتی درباره صنعت بازی سازی ایران چنین نوشت:

«اهمیت دادن به نوآوری و طراحی بازی در تیم های داخلی اهمیت بسزایی دارد، چرا که همه تیم ها در ایران مستقل به حساب می آیند. در صنعت جهانی، تیم مستقل، تیمی است که کار خلاق و جدید انجام دهد نه آنکه بازی های بسیار بزرگ بسازد.

در حال حاضر بخشی از بازی سازان ما به کپی کردن ایده ها و بازی های خارجی روی آورده اند که تاحدی هم جواب می دهد، اما این (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رویکرد موقتی است و نمی توان در طولانی مدت روی آن حساب کرد. آنچه اهمیت دارد اینست که بازی سازان ما باید به خلاقیت اهمیت دهند، مثلا اگر می توانند این خلاقیت را در بخش هنری نشان دهند یا بخش های دیگر، اما در نهایت، طراحی و گیم پلی بازی حرف اول را در بازی های خلاق می زند.

این نگاه نه تنها در بازی سازان، بلکه باید در بدنه مدیریتی و حاکمیتی نیز وجود داشته باشد. صنعت بازی کشور ما پیشرفت نمی کند، مگر آنکه مدیرانی داشته باشد که تسلط به بازی و بازی سازی داشته باشند.

صنعت بازی در جهان از ابتدا تاکنون، صنعتی است که در آن عشق به بازی و بازی سازی حرف اول را می زند. چرا که این صنعت، صنعت سختی است. ریسک بالایی دارد و بازی سازی هم بسیار تخصصی و هزینه بر است. در نتیجه بدون عشق و علاقه به بازی سازی مطمئنا پیشرفتی صورت نخواهد گرفت.

جای خوشحالی است که مدیران فعلی در صنعت بازی سازی خودشان عاشق بازی هستند و تسلط کافی به موضوع دارند. از جمله اتفاقی های بسیار خوبی که در بخش تولید بنیاد ملی بازی های رایانه ای می افتد این است که بازی سازان مطرحی به بررسی پروژه ها می پردازند و دغدغه دیگر بازی سازان را درک می کنند.

خبرآنلاین به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای

۵۶۵۶



خبرگزاری صدا و سیما

معرفی بازی موبایلی؛ در نقش مدافعان حرم، با تکفیری ها مبارزه کنید (۱۵/۰۷/۱۴۰۳-۱۵/۰۷/۱۴۰۳)

بازی موبایلی و ایرانی «کابوس دشمن» یک بازی اکشن تیراندازی باکیفیت است که مخاطب را در لباس و جایگاه مدافعان حرم و امنیت ایران قرار می دهد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، بازی «کابوس دشمن» مدتی است به صورت دیجیتالی منتشر شده و در مدتی کوتاه مخاطبان بسیاری را جذب خود کرده است.

در بازی «کابوس دشمن» می توان از بین هشت شخصیت بازی که هر کدام توانایی و سلاح خاص خود را دارند یکی را انتخاب کرد و حتی می توان قابلیت ها و قدرت های او را افزایش داد.

این بازی از مراحل متعددی تشکیل شده است که مخاطب باید یک به یک آن ها را تمام کند که با توجه به سختی بازی در مراحل بالاتر، مخاطب باید مهارت های خود را نیز افزایش دهد.

«کابوس دشمن» یک بازی رایگان با پرداخت درون برنامه ای است که قابلیت رقابت آنلاین با دیگر بازیکنان را نیز دارد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۰۵

